

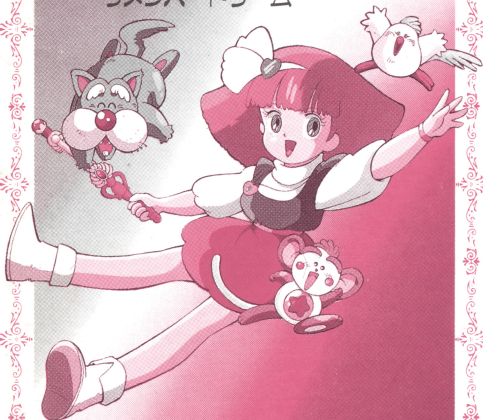
任天堂ファミリーコンピュータ

FF
FAMICOM FAMILY

SHI-61

魔法のプリンセス
シンギーマモ

リメンバードリーム



©葦プロ・NTV

©YUTAKA 1992 MADE IN JAPAN

yutaka

バンダイファミコンクラブ

ゲームについてのご質問は、

03-5828-3333

[受付時間/ 月～金曜日(除く祝日)10～16時]にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
- 受付時間外の電話はおさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

ご注意

- ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームしてください。
- 長時間ゲームする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらしたりして汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビを接続すると残像現象(画面ヤケ)が生ずるため接続しないでください。プロジェクションテレビ/スクリーン投影方式のテレビ。

●●● もくじ ●●●

ストーリー.....	2
キャラクター ^{しょうかい} 紹介.....	4
ゲームの ^{じゅん び} 準備.....	6
コントローラーの ^{き ほん そう さ} 基本操作.....	8
ゲームクリアのポイント.....	9
ゲームのあらすじ.....	10
ゲームを ^{はじ} 始めてみよう.....	12
ストリートゲーム.....	13
サブゲーム.....	16
■ミンキーチェイスゲーム.....	17
■バーガーパニックゲーム.....	20
■ドクター？モモゲーム.....	22
■シャーロックモモゲーム.....	24
アミューズメントゲーム.....	26
（ ^{うらな} 占いの ^{へ や} 部屋）	
コンティニュー.....	27
ゲームに出てくる ^で 漢字 ^{かん じ} の読み方 ^{よ かた}	28

ストーリー

むかしむかし、といっても、ほんの^{すこ}少しだけ
明日^{あした}に思えるかもしれないむかし。あそこの
宇宙^{うちゅう}の、あそこの地球^{ちきゅう}の、あそこの街^{まち}に、ひ
とりの女^{おんな}の子^こが住^すんでいました。その子^こはど
こにでもいる普通^{ふつう}の女^{おんな}の子^こに見え^みえました。で
も、ちよつとちがうとしたら、その子^こは魔法^{まほう}
で大人^{おとな}に変身^{へんしん}することができたのです。その
子^この名^なをみんなは、ミンキーモモと呼びまし
た。『パラリル、パラリル、ドリリンパ。ティ
アラン、ティアナン、マリリンパ』呪文^{じゅもん}を
となえてステッキをふれば、ミンキータッチ
で変身^{へんしん}！今日^{きょう}もモモの冒険^{ぼうけん}が始^{はじ}まります。

たの^{なつやす}しい夏休みの始^{はじ}まりの朝^{あさ}、目^めがさめたモモ
は楽しい予感^{よかん}でウキウキ、ワクワク。パパと
ママに元気^{げんき}よく「おはよう」を言^いいました。
なのに、2人^{ふたり}の様^{よう}子^すがいつもとちがいます。
なんとなく元気^{げんき}がないのです。しかたなくモ
モはおとも^{さんびき}の3匹^{さんびき}をつれて街^{まち}へおさんぽに…。
街^{まち}に出^でたモモは、またまたビックリ、パパや

ママだけでなく、街の中にも^{まち なか}気力をなくした^{き りよく}
^{ひと}人たちがたくさんいたのです。なにやら^{じ けん}事件
の二・オ・イ。ほおってはおけません。なん
てったってモモは、^{ひとびと}人々に^{ゆめ}夢と^{き ぼう}希望をとりも
どさせるために^{ち じょう}地上にやってきた^{ゆめ}夢の^{くに}国『マ
リンナーサ』のプリンセス。さあ、^{じ けん}事件を^{かい}解
^{けつ}決にレッツゴー！



キャラクター紹介 しょうかい



●ルピピ

『マリナーサ』
からやってきたオ
シャレな小鳥^{ことり}。

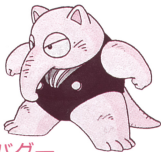


●チャーモ

『マリナーサ』
からやってきた元^{げん}
気^きいっぱいの子猿^{こざる}。

●ミンキーモモ

ゆめ^{ゆめ}くに
夢の国『マリナーサ』から
やって来たプリンセス。魔法^{まほう}
で大人^{おとな}に変身^{へんしん}できる。



●バグー

ひとびと
人々の夢を奪^{うば}ってしま
う悪い魔法^{まほう}使い。



●クックブック

『マリナーサ』から
やってきた老犬^{ろうけん}。魔法^{まほう}
の国^{くに}や地上^{ちじょう}のことにと
てもくわしい。



●ママ

ゆうめい すい り しょうせつさつ
有名な推理小説作
か ちじょう
家。モモの地上で
のやさしいおかあ
さん。



●パパ

りっば こう こ がくしゃ
立派な考古学者。モモの
ちじょう
地上でのたのもしいおと
うさん。



●夢の国の女王

いつもモモをやさ
しく見守るモモの
みまも
ほんとう
本当のおかあさん。



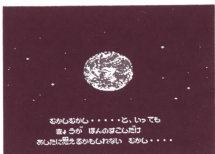
●夢の国の王様

あそ だい す こども
遊ぶことが大好きで、子供のよ
うな王様。モモのほんとう
おうさま
本当のおとう
さん。

ゲームの準備

●プロローグ（序章）画面

ファミコン本体に『魔法のプリンセス ミンキーモモ リメンバードリーム』のカセットをセットし、電源を入れるとプロローグ（序章）画面が出ます。プロローグ（序章）画面ではコントローラーのBボタンを押してお話をすすめていきます。



※画面上に現れるメッセージはBボタンで早く送りすることができます。

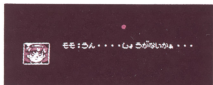
●タイトル画面

プロローグ画面が終わると、画面は自動的にタイトル画面に変わります。ゲームを始める場合は、この画面の時にスタートボタンを押してください。



●オープニング画面^{が めん}

タイトル画面^{が めん}でスタートボタンを押すと、画面^がはセレクト画面^{が めん}になり、そこではじめからを選択^{せんたく}してAボタンを押すと、オープニング画面^{が めん}に変わります。オープニングは、モモがめ^め目をさますところから始まり^{はじ}ます。また、Bボタンを押す^おことでメッセージを早送り^{はやおく}することもできます。



オープニングが^お終わると、画面^{が めん}はアクションアドベンチャーゲームのスタート地点^{ちてん}・モモの家^{いえ}の前^{まえ}に変わります。**+**キーでモモを動か^かしてゲームを^{はじ}めてください。

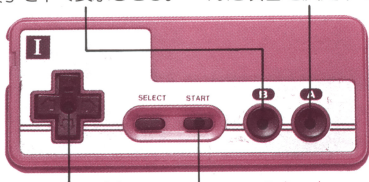
※モモの家^{いえ}で表示^{ひょうじ}される「パスワード」をおぼえてい^{ぜんかい}れば前回のつづきからゲームをはじめることができます。セレクト画面^{が めん}でパスワードを選択^{せんたく}してAボタンを押すと、パスワード画面^{が めん}がでます。くわしくはP27を^{らん}ご覧ください。

コントローラーの^{きほんそうさ}基本操作

このゲームは、^{ひとりよう}1人用ですので、コントローラーIのみを使い、^{つか}コントローラーIIは使いません。
また、^{セレクト}SELECTボタンも^{しよう}使用しません。

Bボタン／^{まほう}魔法をかける。
^{ひと}人と^{はなし}話をする。^{せんたくこうもく}選択項目
をキャンセルする。^{はなし}お話
の文字を^{もじ}早く^{はや}^{ひょうじ}表示させる。

Aボタン／^{はなし}お話を^{すすめ}すすめ
る。^{ひと}(人にお話を^{はなし}聞いた^き時
など) ^{えら}ジャンプする。^{えら}選
んだ^{こうもく}項目を^{けつてい}決定する。



+キー／^{うご}モモを動かす。

^{さゆうそうさ}左右操作：^{さゆう}左右に^{うご}動かす。ゲームをスタートさせる。

^{うえ}上操作：^{いえ}家の中に入る。

^{てまえ}手前から^{おく}奥へ^{いどう}移動する。

^{した}下操作：^{いえ}家から^で出る。ふせる。

^{おく}奥から^{てまえ}手前へ^{いどう}移動する。

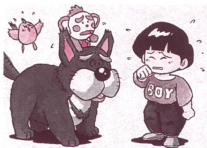
STARTボタン／

※ストリートゲーム、サブゲーム、アミューズメント
ゲームなどでのコントローラーの^{そうさほう}操作法はそれぞれの
^{せつめい}説明ページを^{らん}ご覧ください。

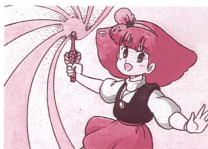
ゲームクリアのポイント

このゲームをクリアするためには、飛び散ったドリームパールをバグーより早く集め、バグーをやっつけることです。ゲームクリアのポイントであるドリームパールは次のようなことをすれば集めることができます。

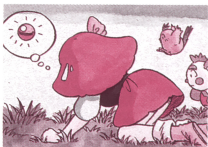
1. 困っている街の子どもたちの願いをかなえてあげるとお礼にもらえる。



2. ミンキータッチで変身、事件解決のためにサブゲームをクリアすると、お礼にもらえる。



3. 街の人々から話を聞いて情報を集めかかされているドリームパールを探す。



ゲームのあらすじ

「次はゲームの進めかたのヒントです。数字の順番にゲームを進めてください。」

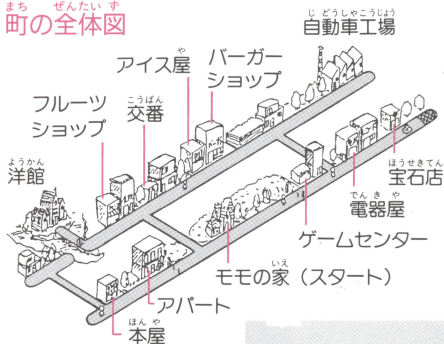
- ① まず、アパートへ行き、みんなのお話を聞きましょう。
- ② 街の人の話を聞いたら電器屋さんへ行き、こわれたテレビを調べてみましょう。不思議なことがおこります。
- ③ 宝石店に入った泥棒をつかまえてください。
- ④ ○○○○ショップへ行き、お店を手伝ってください。ごほうびがもらえます。
- ⑤ ○○○○チャンプに木登りを教えてもらい、木の上をさがしてみましょう。
- ⑥ ○○長がドリームパールをもっているという話を街の人から聞いたら、アパートに住む○○に会いに行きましょう。
- ⑦ 食べ物を探しに○○○○ショップへ行ってみましょう。○○○チャンプのおかあさんから伝言をたのまれます。
- ⑧ ○○○○チャンプに伝言を伝えて、○○○○ショップへもどりましょう。ごほうびに○○○をもらえます。

⑨○○○を持って○○に会いに行きましょう。

○○長の家を教えてください。

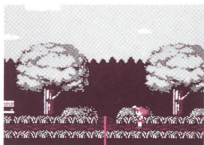
「ここから先はヒミツです。残りは自分の力で探して、見事に事件を解決してください」

町の全体図



おく まち はい かた
奥の町への入り方

おく まち どうろ き
奥の町へは道路の切れ
ている所から入れます。



はい
ここから入れます

はじ ゲームを始めてみよう

●ゲームのスタート

プロローグ（序章）画面が終わりタイトル画面があらわれたら、スタートボタンを押してゲームをスタートさせます。朝、目をさましたモモがおともの3匹と会話するオープニング画面からゲームは始まります。画面がモモの家の前、アクションアドベンチャーゲームの画面に変わったら、いよいよ、ゲームの始まりです。＋キーを操作してモモを動かし、街の人からいろいろな話を聞いてください。人に近づいて、Bボタンを押せば話を聞くことができます。また、そのあとAボタンでジャンプして、木の上や、家の屋根などに登ることもできます。



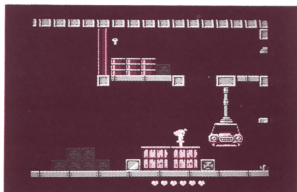
スタートボタン（ポーズ）を押すと、現在持っているアイテムの種類と、ドリームパールのかすひょうじ数を表示します。

ストリートゲーム

ストーリー中^{ちゆう}には、バグーの占領^{せんりよう}したエリアをアクションでクリアする「工場^{こうじよう}はつらいよ1992」ゲームと、バグーと対決^{たいけつ}する「バグーとの対決^{たいけつ}」ゲームがあります。ゲーム中^{ちゆう}にはいろいろなしかけがあります。それらのしかけを上手^{じようず}に利用^{りよう}しながらゲームをクリアしてください。コントローラーの操作^{そうさ}方法は基本^{きほん}操作^{そうさ}と変わりません。両^{りよう}ゲームとも下^{した}のハート表示^{ひようじ}がなくなった時点^{じてん}でゲームオーバーです。

●「工場^{こうじよう}はつらいよ1992」

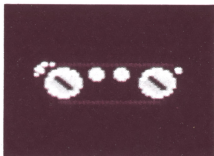
ドリームパールが飛び散^{とち}った時^{とき}、自動車工場^{じどうしゃこうじよう}に落ちたドリームパールを探^{さが}すゲームです。Aボタンのジャンプ^{じようず}を上手^{じようず}に利用^{りよう}してゲームをクリアしてください。



●ゲーム中のしかけ

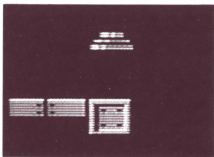
ローラー

ここに^の乗ると^{からだ}体が^{し ぜん}自然
に^{うご}動いてしまいます。



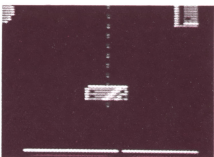
プレス

はさまれると、つぶさ
れてしまいます。



エレベーター

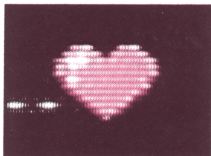
^{うえ}上にのぼったり、^{よこ}横に
^{い どう}移動したりできます。
^{なか}中には^{つき}センサー付のエ
レベーターもあります。



●アイテム

ハート

たいりよく こ かいふく
体力を2個回復します。



カギ

とびら あ
カギのかかった扉を開
けることができます。



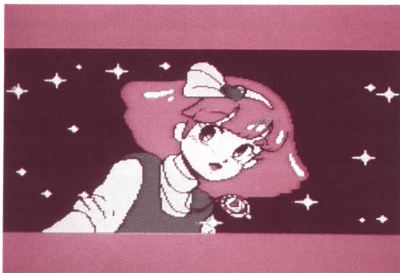
●「バグーとの対決」

さいご
最後のたたかいです。みごとにバグーをたいじ
してください。ポイン
トはBボタンの魔法を
じょうず つか
上手に使うことです。



サブゲーム

ストーリー中^{ちゆう}には、魔法^{まほう}の力^{ちから}で大人^{おとな}に変身^{へんしん}したモモが、いろいろな職業^{しよくぎよう}に挑戦^{ちようせん}するサブゲームがあります。ゲームはカーチェイスゲーム、シューティングゲーム、パズルゲーム、まちがい探し^{さが}ゲームの4種類^{しゆるい}。ミンキータッチで変身^{へんしん}して、サブゲームをクリアしてください。コントローラーの操作^{そうさ}方法^{ほうほう}はゲームによって異^{こと}なります、くわしくは、それぞれのサブゲームの説明^{せつめい}をごらんください。



■ミンキーチェイスゲーム

「ミンキータッチで婦警さん^{ふ けい}に変身^{へんしん}！」

このゲームは、婦人警官^{ふ じん けい かん}に変身^{へんしん}したモモが、ミニパト^{はし}を走らせて犯人^{はんにん}を追跡^{ついせき}する横スクロール画面^{が めん}のカーチェイスゲームです。

犯人^{はんにん}があそこの街の外^{まち そと}に逃げだす前^{まえ}に、犯人^{はんにん}の車^{くるま}に追いつき、追いこせばゲームはクリアです。

道路^{どう ろ}は曲がりくねり、また、いろいろな車^{くるま}が走^{はし}っていて、追跡^{ついせき}のジャマをします。

障害物^{しょうがいぶつ}を上手^{じょうす}によけながら、ときどき現^{あら}われるアイテム^{じょうす}を上手^{りょう}に利用しながら犯人^{はんにん}の車^{くるま}を追いつめてください。

ミニパト^{ほか}が他の車^{くるま}にぶつかるとダメージ^うを受け、ライフメーターが減^へってしまいます。ライフメーターがゼロになるとゲームオーバー^{おーばー}です。また、到達点^{とうたつてん}までに犯人^{はんにん}の車^{くるま}に追いつけなかった場合^{ば あい}もゲームオーバーとなります。



① ライフメーター

これがなくなるとゲームオーバーになります。

② 追跡レーダー

犯人の車とミニパトの距離をあらわします。

● コントローラーの操作方法

+キーだけを^{つか}使います。

Aボタン：アクセル

Bボタン：ブレーキ

+キー^{うえ}上：上の車線への移動

+キー^{した}下：下の車線への移動

※ 車線と車線の間には止まれません。

しょうがいぶつ

●障害物：ぶつかるとダメージになります。

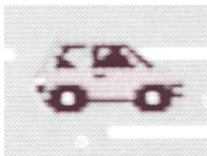
トラック

ノロノロ^{はし}走っています。



いっばんしゃ 一般車

ふつうに走^{はし}っていますが、ミニパートほどスピード^{はや}は速くありません。



スーパーカー

うし^{うし}後ろから^{もう}猛スピードで走^{はし}ってきます。



■バーガーパニックゲーム

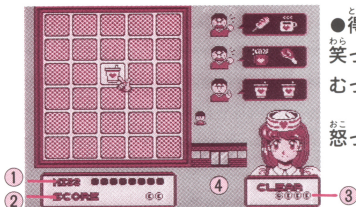
「ミンキータッチで店員さん^{てんいん}に変身^{へんしん}！」

このゲームは、ハンバーガーショップの店員^{てんいん}に変身したモモが、注文に合った品物^{しなもの}をなるべく早く^{はや}お客さん^{きやく}に渡^{わた}していく神経衰弱パズルゲームです。

スコアがクリア得点^{とくてん}に達^{たっ}すればゲームはクリアです。

カウンターに品物カード^{しなもの}が裏返し^{うらがえ}に並べられています。2枚^{まい}めくった時^{とき}、注文どおりのカード^{ちゆうもん}だった場合^{ばあい}に得点^{とくてん}となります。なかなか注文^{ちゆうもん}の品物^{しなもの}がこない^{きやく}と、お客さん^{おこ}は怒^{かえ}って帰ってしまい、ミスとなります。ミスを1回するとミスメーターが黄色^{きいろ}になり、ミスメーターがすべて黄色^{きいろ}になってしまったら、ゲームオーバーです。また、お客さん^{きやく}がどんどんやってきて、待^まっているお客さん^{きやく}が店^{みせ}からあふれ出^でてしまってもミスになります。

※注文^{ちゆうもん}をこなすと裏返し^{うらがえ}したカードの中身^{なかみ}は変わ^かってしまいます。



とくてん
●得点
わら
笑っている 300
むっとしている
200
おこ
怒っている 100

①ミスメーター

ぜんぶ きいろ
全部が黄色になるとゲームオーバーです。

②スコア ③クリア得点 ④店の入口

●コントローラーの操作方法

+キー : ゆび うご
指カーソルを動かしてカードを
えら 選びます。

Aボタン : えら
選んだカードをめくります。

●スペシャルカード

スマイルカード

このカードを2枚め
くるとお客さんのい
かりが
き 消えま
す。



スカカード

このカードをめくるともう1枚のカード
がなくな
ります。



■ドクター？モモゲーム

「ミンキータッチで看護婦さん^{かん ご ふ}に変身^{へんしん}！」

このゲームは、看護婦さん^{かん ご ふ}に変身^{へんしん}したモモが、注射器^{ちゅうしゃ き}で悪いビールス^{わる}を退治^{たい じ}していくパズルタイプのシューティングゲームです。

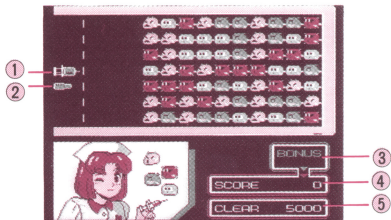
スコアがクリア^{とくてん}得点^{たっ}まで達したらゲームクリアです。

注射器^{ちゅうしゃ き}がビールスにつぶされたらゲームオーバーになります。

ビールスとワクチンはそれぞれ4種類^{しゅるい}。赤い^{あか}ビールスには赤い^{あか}ワクチンというように、ワクチンは同じ色^{おな いろ}のビールスを退治^{たい じ}することができます。違う色^{ちが いろ}のワクチンでビールスを撃^うてしまうと、ビールスは元氣^{げん き}になり、その列^{れつ}は1個分^{こ ぶん}のびます。

退治^{たい じ}したビールスのタテやヨコに同じ色^{おな いろ}のビールスがいると、そのビールスもいつぺんに退治^{たい じ}することができます。

また、ビールスはすべて右側^{みぎがわ}のビールスから栄養^{えいよう}をもらっています。右側^{みぎがわ}にビールスがいなくなると、そのビールスは死^しんでしまいます。



- ①注射器 (ちゅうしゃ き) ②アンプル ③ボーナス得点 (とくてん)
 ④スコア ⑤クリア得点 (とくてん)

●コントローラーの操作方法 (そう さ ほう ほう)

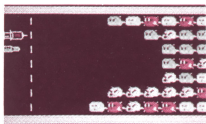
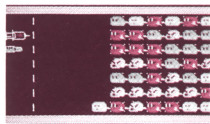
＋キー : 注射器の上下移動 (ちゅうしゃ き じょう げ い どう)

Aボタン : ワクチンの発射 (はつしゃ)

Bボタン : アンブル内のワクチンと注射器 (ちゅうしゃ き) 内のワクチンの入れ替え (ない い か)

●クリアのためのワンポイントアドバイス

ビールのタテやヨコに同じ色のビールを (おな いろ) ならべると他の色のビールもいつぺんに退 (たい) 治 (じ) できボーナス得点 (とくてん) が倍増 (ばいぞう) するヨ！



■シャーロックモモゲーム

「ミンキータッチで名探偵に变身！」

このゲームは、名探偵に变身したモモが、犯
行後と犯行前の2枚の写真から、盗まれた品
物を見事に当てるまちがい探しゲームです。

4つの事件を解決するとゲームクリアです。
制限時間内に盗まれた品物を見つけられな
かった場合、ゲームオーバーとなります。

盗まれた品物は虫メガネで探します。正解の
場合はチャーモがほめてくれ、1つの事件が
解決です。間違っている場合は制限時間が5
秒ずつ減らされてしまいます。

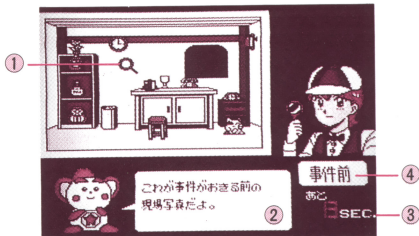
メッセージボックスにはチャーモの言葉が出
ます。その言葉を見ながらゲームを進めま
しょう。



事件前の写真



事件後の写真



- ① ^{むし}虫メガネ ② メッセージボックス
 ③ ^{せいげん じ かん}制限時間 ④ ^{じ けん まえ}事件前、^{じ けん ご}事件後の^{しゃしん}写真の^{しゅるい}種類

● ^{そう さ ほう ほう}コントローラーの操作方法

+キー : ^{むし}虫メガネの^{い どう}移動

Aボタン : しらべる

Bボタン : ^{じ けん まえ}事件前の^{しゃしん}写真を^{ひょう じ}表示している^{とき}時、
 お押しつづけると^{じ けん ご}事件後の^{しゃしん}写真を見ることが出来ます。

アミューズメントゲーム(占いの部屋)

街のゲームセンターでは「占いゲーム」と、1度クリアしたサブゲームをまた楽しむことができます。その時は、クリア得点に関係なく、ゲームオーバーになるまで楽しむことができます。

サブゲームの詳しい説明はP13～P23をご覧ください。



● 占いゲーム

自分の生年月日と占いたい日を入力すると、その日の運勢を占ってくれます。＋キーで数字を選び、Aボタンで決定します。占いの答えはメッセージボックスにあらわれます。



※アミューズメントゲームはゲームクリアとは関係ありません、リラックスして楽しみましょう。

コンティニュー

ゲームの途中で、モモの家に帰ると、その時点までのパスワードが表示されます。このパスワードをおぼえていれば、次回はそこから始めることができます。ゲームをスタートする時に、セレクト画面でパスワードを選択してAボタンを押すと、パスワード画面が表示されます。その画面で入力します。パスワードは+キーでカーソルを動かして文字を選択し、Aボタンで決定します。すると、ゲームは前回のつづきから始まります。Bボタンではカーソルの逆もどしができます。

パスワードを 入れて下さい。

たのしいーね♡

あいうえお かきくけこ さしすせそ ♡
たちつてと なにぬねの はひふへほ ん

スタートボタンで ゲームがはじまります。

ゲームに出てくる漢字の読み方

やる気▶やるき

何もかも▶なにもかも

一番▶いちばん

何かが▶なにかが

何が▶なにが

工場長▶こうじょうちょう

家▶いえ

おしえる気▶おしえるき

思い出した▶おもいだした

子供▶こども

夢▶ゆめ

洋館▶ようかん

いい時▶いいとき

電子▶でんし

物▶もの

工員▶こういん

工場▶こうじょう

思ってた▶おもってた

出たつきり▶でたつきり

見つけて▶みつけて

電器屋▶でんきや

下▶した

子▶こ

見つけた▶みつけた

アイス屋▶アイスや

十字ボタン▶じゅうじボタン

時▶とき

出てって▶でてって

バーガー屋▶バーガーや

無気力▶むきりよく

大すき▶だいすき

行った時▶いったとき

今ごろ▶いまごろ

入っちゃ▶はいっちゃ

病気▶びょうき

無人▶むじん

木登り▶きのぼり

中に▶なかに

一時▶いちじ

宝物▶たからもの

人▶ひと

インド人▶インドじん

宝石店▶ほうせきてん

長い▶ながい

今▶いま

お金▶おかね

気あい▶きあい

現実▶げんじつ

無く▶なく

努力▶どりよく

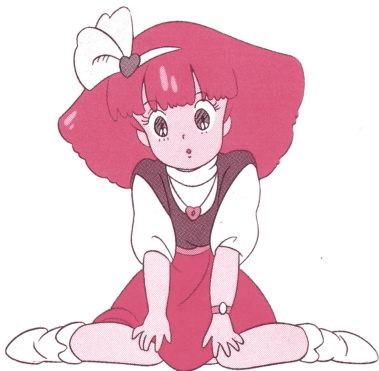
店を▶みせを

一番▶いちばん

外を▶そとを

高くて▶たかくて

登った▶のぼった



おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合があります。万一、誤動作等を起こすような場合がございますら、弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(関東)東京都台東区駒形2-5-5
〒111-81

☎ 03-3847-6666

(関西)大阪市北区豊崎4-12-3
〒531

☎ 06-375-5050

(中部)名古屋市昭和区御器所
3-2-5 〒466

☎ 052-872-0371

- 電話受付時間月～金曜日(除く祝日)10～16時
- 電話番号はよく確めて、おまちがえのないようにしてください。

製作・発売元 株式会社ユタカ
販 売 元 株式会社バンダイ
玩具第3事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。